# Roteiro para as Novas Mídias[1]

Vicente Gosciola[2]

## Resumo

O presente estudo focaliza o que identifica e organiza a associação direta entre os elementos constitutivos da roteirização de produções audiovisuais, como o cinema ou a televisão, e de produções para hipermídia e seus recursos específicos, como a interatividade, a navegação não-linear e a autoração. Assim, busca identificar os princípios que definem um modelo de análise do roteiro de hipermídia, visando a melhor compreensão de suas diversas possibilidades. Pretende-se, portanto, passar ao largo da roteirização da narrativa textual direta e ingressar intensamente no estudo da roteirização dos eventos audiovisuais que organizam a obra hipermidiática. Vale ressaltar que os eventos audiovisuais de uma obra hipermidiática contam uma história, ou muitas visto que utiliza diversos meios e que expõe diversos conteúdos interligados e de forma simultânea.

## Palavras-chave

Hipermídia; Roteiro; Não-linearidade; Cinema; Linguagem Cinematográfica.

## Introdução

Contar histórias é uma qualidade por vezes deixada em segundo plano quando uma nova técnica ou uma nova tecnologia surge. No começo do cinema, as histórias eram muito mais simples e rudimentares até, se comparadas às histórias apresentadas pela literatura da mesma época. Atualmente, o cinema possui exemplos de requintada complexidade em suas consideradas “obras-primas”. O conceito obra-prima é utilizado aqui para representar um produto artístico, dos mais qualificados e significativos entre as obras de um mesmo autor. Já o conceito obra é utilizado como o identificador de um produto, artístico ou não, independentemente de sua

[1] Artigo proposto por Prof. Dr. Vicente Gosciola, em junho de 2004, para participar do XXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação no NP 08 tecnologias da Informação e da Comunicação.

[2] Vicente Gosciola é doutor em Comunicação pelo programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, docente e pesquisador na mesma universidade e na Faculdade Senac de Comunicação e Artes de São Paulo.

qualificação ou representatividade de produções em uma linguagem ou meio de expressão.

Novas tecnologias de comunicação e de informação, ou novas mídias, abriram-se também para as possibilidades de contar histórias. Assim como no caso do cinema, no período inicial do contar histórias através das novas mídias, as histórias eram mais simples. Porém, agora, elas são contadas de maneira complexa, isto é, graças aos recursos das novas mídias, podem ser apresentadas por diversos pontos de vista, com histórias paralelas, com possibilidades de interferência na narrativa, com opções de continuidade ou descontinuidade da narrativa e muito mais. E não há mais condição de chamar simplesmente de leitor aquele que tem contato com uma história estruturada pelas novas mídias. Comumente, ele é chamado de usuário. É Janet Murray[3] quem alerta para o emprego incorreto do conceito de *interator*, pelo qual alguns teóricos estendem a interpretação para co-autor, mas que, na verdade, o *interator* seria aquele que improvisa os caminhos determinados pelo autor e pelas obras das novas mídias. Neste livro, assume-se o conceito de usuário – que engloba as ações de uso, utilização e comunicação com a obra – por ser mais abrangente, visto que a hipermídia nem sempre permite tal improvisação. Assume-se também o conceito de novas mídias os vídeos e cinemas digitais, os sites da Web, os ambientes e mundos virtuais, os games de computador e de consoles computadorizados, as instalações interativas por computador, as animações com imagens reais e sintéticas por computador, multimídias e demais interfaces humano-computador em concordância com a concepção de Lev Manovich.[4] Os conceitos novas mídias e hipermídia – que aparentemente têm quase o mesmo significado – serão utilizados da seguinte forma: o primeiro será empregado quando a discussão se der em um universo maior, e o segundo nas análises mais específicas, voltadas para a questão do seu roteiro e da sua linguagem.

---

[3] Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in the Cyberspace* ( Cambridge: MIT, 1998), pp. 152-153.
[4] Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge: MIT, 2001), pp. 8-9.

Conforme Roland De Wolk,[5] contar por narrativa direta uma história multimídia é diferente de tudo aquilo que se edita nas mídias tradicionais, porque a história é construída de diversas maneiras e considera diferentes pontos de vista. Percebe-se, assim, que mais diferente ainda é contar, por meio de uma narrativa audiovisual não-linear e interativa, uma história em hipermídia. Audiovisual é um conceito importante para a compreensão do processo de roteirização de hipermídia. A hipermídia, aqui, é vista como um meio, uma linguagem e um produto audiovisual, o que significa que a concepção da matriz da hipermídia é o audiovisual e não o hipertexto, apesar de desenvolver a lógica criada nesse meio. É sabido que o hipertexto teve uma carreira de experimentações extraordinária, o que o levou a se aprimorar e a absorver outros meios de expressão para além do texto. Mesmo assim, como veremos adiante, as experiências com produtos que hibridizaram os mais diversos meios, inclusive o texto, já existiam antes mesmo do surgimento do hipertexto.

De acordo Gianfranco Bettetini,[6] o audiovisual é um produto – objeto ou processo – que, com o propósito de troca comunicacional, trabalha com os estímulos sensoriais da audição e da visão. Diferentemente da escultura, da pintura, da fotografia, do cinema mudo e de outras formas de expressão e comunicação que fazem referência a um só sentido, o audiovisual se encontra em meios como a televisão, o cinema sonoro, o vídeo, a multimídia, a computação gráfica, o hipertexto, a hipermídia e a realidade virtual. Estes dois últimos itens podem até mesmo, como diz Bettetini,[7] ter ampliado o número de canais de comunicação ao se acrescentar o paladar, o olfato, o tato e o sentido do corpo. Já existem desenvolvimentos de periféricos que operam com informações simuladas de sabor, aroma, pressão, temperatura tátil e escaneamento de movimentos corporais.

Para lidar com um campo de estudo de tamanha complexidade, é necessário trabalhar com uma estratégia de investigação que se some aos percursos já definidos por teóricos especializados. Os passos desses teóricos seguem na direção de definir uma linguagem de hipermídia ao combinar diversos procedimentos e teorias. São combinadas as

---

[5] Roland De Wolk, *Introduction to Online Journalism: Publishing News and Information* (Nova York: Allyn & Bacon, 2001), p. 126.
[6] Gianfranco Bettetini, *L'audiovisivo: dal cinema ai nuovi media* (Milão: Bompiani, 1996), p. 32.
[7] *Ibid*., p. 7.

diversas etapas de um trabalho científico que passam desde o levantamento histórico e da averiguação sobre as especificidades da linguagem, até chegar a inferir as causas relacionais de uso e de linguagem em determinadas produções hipermidiáticas. E neste livro, para além do que foi anteriormente especificado, são comungados diversos procedimentos e teorias, porém de contextos aparentemente distantes. Como reporta Thomas Kuhn,[8] que, para introduzir a discussão sobre a adesão de cientistas a novos paradigmas – e a hipermídia é um novo paradigma de comunicação –, lembra a advertência levantada por Ludwig Wittgenstein[9] de empregar termos de um modo preciso, especialmente para as produções em estruturas complexas como a hipermídia. Essa tendência de nomear cada especificidade de um objeto estudado é uma das bases do princípio do conhecimento complexo e vem de encontro ao princípio da ciência clássica, o princípio do *determinismo universal*. Conforme Edgar Morin,[10] a teoria do conhecimento complexo trata de motivar-nos a reforçar a ligação de cada informação e cada conhecimento ao seu contexto.

Desse modo, o presente trabalho se propõe a encontrar, nomear e analisar os elementos que definem com clareza e objetividade a roteirização de obras em hipermídia. Sendo a hipermídia uma composição de meios, cujo encontro gera uma potencialização comunicacional desses meios – como prenunciava Marshall McLuhan[9] ao falar que do cruzamento ou hibridização dos meios é gerado um grande potencial –, cada conteúdo apresentado em meios hibridizados exige uma dedicada elaboração para a sua apresentação e para garantir a unicidade da obra como um todo. A unicidade, que é um elemento que se faz notar mesmo nas obras mais ecléticas, é um elemento que pode garantir que o usuário se sinta diante de uma única obra durante toda a sua exploração. Cada imagem já é um roteiro e conforme Sérgio Bairon,[11] a cada apresentação de uma imagem ocorre um rompimento na linearidade da expressão. É em

---

[8] Thomas S. Kuhn, *A estrutura das revoluções científicas* (5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1998), p. 69.
[9] Ludwig Wittgenstein, *Investigações filosóficas* (2ª ed. Petrópolis: Vozes, 1996), pp. 15-42.
[10] Edgar Morin (org.), A religação dos saberes: o desafio do século XXI (Rio de Janeiro: Bertrand, 2001), pp. 14-21.

[11] Sérgio Bairon & Luís Carlos Petry, *Hipermídia: psicanálise e história da* cultura (Caxias do Sul/São Paulo: Educs/Mackenzie, 2000), p. 111.

razão de tamanha complexidade que, de acordo com Luli Radfahrer,[12] ou Luiz Guilherme Antunes, muitos sites passaram a desenvolver a roteirização de suas telas.

Entre as características principais deste livro, é destacado o imperativo de se concentrar nos aspectos pertinentes às questões que dizem respeito ao roteiro de produções hipermidiáticas, sem perder a correspondência com as questões mais amplas da comunicação. Comunicação aqui se entende, conforme Lucia Santaella,[13] como um processo constituído pelo relacionamento entre emissor e receptor – que em muitas situações trocam de papel, definindo-se como parceiros de um processo comunicacional – e pelo que também se encontra fora do relacionamento direto entre esses dois ou mais parceiros. Assim, a hipermídia é uma obra ou o objeto dela – a mídia digital com imagem, som e texto – e é o meio e o processo comunicacional. É a hipermídia que, principalmente, se materializa e se organiza pelo uso que se faz dela, por intermédio de seu usuário, agente importante e imprescindível para o seu desenvolvimento. A hipermídia é um processo comunicacional que depende do relacionamento entre seus diversos conteúdos e seu usuário.

Cabe chamar a atenção para o fato de que pode parecer que este livro esteja voltadomais para o domínio indiviso do que para o geral, localizando-o como teoria microscópica, visto que são pontuais e detalhistas as questões sobre roteiro de hipermídia. Porém, todo este estudo se dá em um suporte organizado pela linguagem de hipermídia, em um campo de expressão mais abrangente, dirigindo-a, portanto, para uma teoria macroscópica. Assim, o livro se apresenta com um estilo entre o acadêmico – mais verbal e estruturado com terminologia técnica, muito familiar às discussões sobre roteirização de hipermídia – e o postulacional – mais voltado para desenvolver relações, como é peculiar aos estudos sobre elementos específicos da linguagem de hipermídia. E, em vista da emergente convergência das tecnologias digitais, este livro está aberto a novos dados e conceitos que surgiram durante a sua realização, não se fechando, portanto, para as modificações que, constantemente, incidem sobre essa área.

---

[12] Luli Radfahrer, *Design/web/design: 2* (São Paulo: MarketPress, 2000), p. 134.
[13] Lucia Santaella, *Comunicação e pesquisa: projetos para mestrado e doutorado* (São Paulo: Hacker, 2001), p. 22.

**Análise de roteiro de hipermídia**

Os critérios de análise para o roteiro de hipermídia são definidos para as especificidades do roteiro em primeiro tratamento e do roteiro final. A diferença entre o roteiro em primeiro tratamento e o roteiro final é que cabe ao primeiro um descritivo contínuo e detalhado sobre o que tratará a obra e ao segundo uma complementação com o retorno dos testes, que nem sempre é feito, pelo menos com uma elaboração sistemática.

O roteirista, no momento em que desenvolve o roteiro, é o primeiro responsável pela idealização das imagens e dos sons do produto audiovisual linear. O trabalho mais técnico para o roteirista também se inicia aqui, quando ele definirá o que será feito: o projeto de bancos de textos, sons e imagens, a sua adequação ao fluxograma, a definição de necessidade de gráficos, o esboço e a diagramação da tela, o projeto de áudio, a edição de vídeos, as transições entre as telas da hipermídia, etc. O roteiro da hipermídia pode prever as seguintes características audiologovisuais das seqüências de telas, ou cenas:

- planificação: determina o tamanho e a localização na tela das imagens, sons e textos;
- movimentação: define o movimento da câmera e o movimento das imagens, sons e textos;
- transição: o link determina algumas maneiras de realizar a passagem de uma tela para outra.

Ao se buscar a sua natureza, o link foi identificado como um elemento vivamente presente na obra hipermidiática, idealizado na etapa de roteirização e determinado por três características comunicacionais:

- comportamento: tipos de links definidos por sua ação em relação ao conteúdo, em função da maneira pela qual comunica a presença de outro conteúdo;
- estruturação: links que definem para o conteúdo em qual localização e em qual momento do seu desenvolvimento se faz a sua apresentação ao usuário;
- repetição: o quanto e como os links se repetem, constituindo um certo ritmo, construindo a unicidade, tornando a obra hipermidiática una.

O roteiro de hipermídia investigado neste estudo é a representação de uma estrutura de conjuntos de conteúdos e seus respectivos conjuntos de links e as possibilidades de trajetória do usuário. Esta parte final da obra é mais uma proposta para a análise da roteirização de conteúdos e links interativos e de navegação não-linear e significa um esforço em tentar contribuir com o conhecimento sobre a linguagem de hipermídia.

É certo que construir um modelo de análise de roteiro de hipermídia não é comum, já que o seu campo de trabalho é uma linguagem comunicacional ainda em processo de nascimento. O próprio cinema, de linguagem amadurecida, que é constituído por uma complexidade de linguagens – desde a linguagem da edição até a linguagem da fotografia –, tem constantemente aumentado o seu repertório de modelos de análise. Observa-se isso ao se tomar contato com a obra de Barry Salt, *Film Style & Technology: History & Analysis*.[14]

Diferentemente de outras análises de filmes, que levam mais em conta a narrativa, ou as referências socioculturais, Salt analisa o estilo individual do trabalho de um diretor e de uma época do cinema a partir do levantamento e da discussão dos enquadramentos e dos movimentos de câmera e as suas influências na narrativa. Assim, o roteirista expõe sua visão crítica sobre o desenvolvimento estético e tecnológico do cinema totalmente baseado nos seus produtos, nos seus procedimentos exclusivamente fílmicos.

Por um princípio similar, desenvolve-se a verificação dos resultados da análise. São observados alguns pontos concretos sobre a viabilidade comunicacional da estruturação, como encadeamento e transição dos conteúdos e dos links, para as obras selecionadas. São avaliadas a coerência, a clareza e a concisão nas exposições e transições dos conteúdos das hipermídias.

**Análise do roteiro das obras hipermidiáticas selecionadas**

Para conhecer melhor o alcance das proposições aqui lançadas, serão analisadas três obras: *Valetes em slow motion*, *Hipermídia: psicanálise e história da cultura* e *Interpoesia: poesia hipermídia interativa.*

Um primeiro aspecto que chama a atenção nas obras hipermidiáticas selecionadas é o audiovisual. Apesar de as datas de realização diferirem, entre 1998 e 2000, nota-se que

[14] Barry Salt, *Film Style & Technology: History & Analysis* (2ª Londres: Starword, 1992), pp. 143-146.

a tecnologia empregada não traz variáveis destacadas, mesmo utilizando softwares de autoração e de tratamento de imagem diferentes, no que diz respeito ao tratamento audiovisual. A leve distinção fica por conta de *Valetes em slow motion*, que traz um nível de controle maior para as exibições de um total de 55 vídeos. Essa distinção provavelmente advém do fato de que o seu roteirista tem uma vivência com produções de videodocumentário. Assim também se dá outra pequena diferença entre as obras quando se nota que *Hipermídia: psicanálise e história da cultura* tem um apuro na edição do áudio e na composição de imagens em 3D, que confere à obra um caráter audiovisual pouco comum entre produções hipermidiáticas. O destaque marcante da *Interpoesia: poesia hipermídia interativa* é o seu esmero no design de síntese e soluções interativas inéditas.

É importante observar que há, realmente, uma tendência nessas obras em explorar toda a expressividade da hipermídia verificada principalmente pela utilização de todas as possibilidades de links – apropriados como elementos de processos comunicacionais. É possível que essa potencialização do uso de links como recursos de comunicação entre usuário e conteúdos leve a uma ampliação de sua forma, trazendo para a hipermídia a especialização em novos gêneros entre os já convencionados em outros meios de comunicação.

*A origem das hipermídias analisadas*

Tomou-se o cuidado de fechar o campo de estudo para a realização das análises de roteirização de hipermídia, já que está presente nos mais diversos gêneros de produtos distribuídos em CD-ROM e em praticamente todo tipo de Web page. Foram utilizadas para o estudo da hipermídia e da sua roteirização as produções originadas tanto dos setores da comunicação quanto dos setores acadêmico-científicos. E para a análise específica de obras em hipermídia são investigadas as obras oriundas, exclusivamente, dos setores acadêmico-científicos. Lucia Santaella[15] define os tipos de hipermídia:

- instrucionais: voltados para a solução de problemas;

[15] Lucia Santaella, "Hipermídia: a trama estética da textura conceitual", em Sérgio Bairon & Luís Carlos Petry, *Hipermídia: psicanálise e história da cultura* (Caxias do Sul/São Paulo: Educs/Mackenzie, 2000), p. 9 no livro e em Lucia Santaella, *Matrizes da linguagem e pensamento sonoro, visual, verbal: aplicações na hipermídia* (São Paulo: Iluminuras, 2001), p. 406.

- ficcionais: incorporam a interatividade na escritura ficcional;
- artísticos: produção e transmissão de atividades criativas para a sensibilidade;
- conceituais: produção e transmissão de conhecimentos teórico-cognitivos.

Nessa categorização são analisadas as obras hipermidiáticas conceituais. É certo que há um número muito mais expressivo de produções em hipermídia com objetivos estritamente artísticos. E é maior ainda na área comercial entre o ficcional e o instrucional – basicamente de entretenimento. Porém, focaliza-se a investigação no tipo conceitual – de desenvolvimento e análise do roteiro não-linear em produtos hipermidiáticos de origem acadêmica e científica – com a intenção de obter um estudo mais acurado, vislumbrando possibilidades de aplicação mais objetivas, já que as produções e reflexões sobre hipermídia figuram fortemente no dia-a-dia do ambiente universitário.

É oportuno lembrar que, em atividades de pesquisa e de troca de informação, as experiências modulares em hipertexto surgiram no meio científico acadêmico com as obras *Afternoon, a Story*, de Michael Joyce, *Victory Garden*, de Stuart Moulthorp, e *Sea Island*, de Ed Falco. Já a hipermídia no Brasil, somente para citar algumas e que fazem parte do campo desta análise, surgiram *Hipermídia: psicanálise e história da cultura*, de Sérgio Bairon e Luís Carlos Petry,[16] *Interpoesia: poesia hipermídia interativa*,[17] de Philadelpho Menezes e Wilton Azevedo, e *Valetes em slow motion*, de Kiko Goifman.[18] É claro que tanto no exterior como no Brasil foram lançadas muitas outras obras em hipermídia, porém, aqui, restringem-se os estudos a apenas essas três obras nacionais em razão do seu amplo desenvolvimento no roteiro.

E também cabe esclarecer sobre a razão de estudar mais aprofundadamente obras em CD-ROM e não as expostas na Web. O filósofo Pierre Lévy[19] reconhece o devido valor à superioridade da experiência hipermidiática da Web, pois um hiperdocumento editado

---

[16] Sérgio Bairon & Luís Carlos Petry, *Hipermídia: psicanálise e história da cultura*, Caxias do Sul/São Paulo: Educs/Mackenzie, 2000. Sérgio Bairon (coord. geral, hipertextos, design, som, compil.), Luís Carlos Petry (hipertextos, design, compil.), Lawrence Shum, Rubens Sharlack, Rosângela Andrade, Cristiano dos Prazeres (som).

[17] Philadelpho Menezes & Wilton Azevedo, *Interpoesia: poesia hipermídia interativa*, CD-ROM (São Paulo: PUC/Mackenzie, 1999).

[18] Kiko Goifman, *Valetes em slow motion*, CD-ROM (Campinas: Unicamp, 1998).

[19] Pierre Lévy, *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço* (São Paulo: Loyola, 1998), p. 54.

em CD-ROM, mesmo que tenha algumas características interativas, tem menos recursos plásticos e dinâmicos do que um hiperdocumento que funcione em tempo real sustentado por uma comunidade de usuários em rede. É certo que a Web é um campo muito poderoso e de produção crescente em hipermídia, porém, exatamente pela efemeridade de muitos de seus sites,[20] é preferível centralizar os estudos em produções em CD-ROM. Tal preferência se dá também em virtude de que algumas obras em CD-ROM trazem efetivos desafios na sua roteirização e na constituição da linguagem da hipermídia e por não se correr o risco de serem atualizadas, o que faria com que essas análises necessitassem identicamente de uma constante atualização.

Para conhecer melhor o roteiro de hipermídia é necessário observar que, atualmente, tal linguagem está em plena construção, mas, como afirma Lucia Santaella, em razão do rápido avanço da hipermídia, já é possível vislumbrar a sua responsabilidade sobre o desenvolvimento da cultura emergente e futura.[21]

Dessa mesma forma, a possibilidade de verificar a força com que a estruturação entre os elementos constitutivos do roteiro promove resultados comunicacionais em obras hipermidiáticas é a premissa básica para o desenvolvimento deste estudo. Para tanto, busca-se identificar os princípios que norteiam essa estruturação entre os elementos constitutivos da roteirização de uma hipermídia. O que importa aqui, em última instância, é saber como o desenvolvimento mais elaborado do trabalho de roteirização amplia as possibilidades comunicacionais de produtos baseados em linguagem hipermidiática. Lucia Santaella conclama a todos a verificar qual deve ser a postura da universidade neste cenário de questões tão urgentes.[22]

Kevin Robins e Frank Webster encontram uma razão a mais para o meio acadêmico e científico originar trabalhos pioneiros em hipertexto. Para eles, o computador "é o totem da revolução pós-industrial da educação".[23] A grande comunicação entre as instituições de pesquisa e os órgãos governamentais permitiu uma segurança na aplicação e ampliação de investimentos em pesquisa e tecnologia. A Web que se

---

[20] Como é o caso da Digital Entertainment Network, que foi encerrado, ou da Dreamworks, www.pop.com, outro site de divulgação de vídeo e de animação digital que não chegou a ser aberto, apesar dos altos investimentos financeiros nos projetos e na implementação.
[21] Lucia Santaella, 'Teleinformática: psicanálise e semiótica", em Sérgio Bairon & Luís Carlos Petry, *Hipermídia: psicanálise e história da cultura*, cit., p. 8 do CD-ROM.
[22] Lucia Santaella, *Cultura das mídias* (São Paulo: Experimento, 1996), p. 131.
[23] Kevin Robins & Frank Webster, *Times of Technoculture* (Londres: Routledge, 1999), p. 187.

conhece hoje surgiu neste *cluster* de instituições em incessante trabalho e troca de estudos.

Pode-se tomar como exemplo a análise que Mary Keeler e Christian Kloessel fazem sobre as pesquisas da obra de Charles S. Peirce. Os autores afirmam que vivemos a promessa de uma nova era para a investigação coletiva sobre a semiótica, sobre a obra completa de Peirce – que não está ao alcance todos –, graças ao advento da rede de computadores.[24] O que corresponderia diretamente, segundo Keeler e Kloessel, ao cerne da obra de Peirce, como uma semiótica que concebe "mentalidade e cognição como essencialmente comunicacionais, de modo que a comunicação colaborativa – ou aprendizagem por experiência coletiva – é a forma mais desenvolvida de comportamento humano".[25] Alguns dos exemplos citados pelos autores[26] como comunidades de pesquisa on-line são: Thesaurus Linguae Graecae,[27] Rossetti Hypermedia Archive[28] e Human Genome.[29]

Mesmo assim, ainda que existam alguns países onde as universidades estejam investindo em ensino e pesquisa tecnológica, raramente as produções de artigos e obras são publicadas em hipertexto ou hipermídia. É possível visualizar alguns avanços nesse sentido, mas muitos estudiosos, como no caso de George Ritzer, citado por Robins e Webster,[30] alertam para os riscos do "infotenimento" ou "Disneyficação" da universidade pós-moderna.

A Internet está se formando como o canal de concentração de esforços das organizações que se interessam em promover melhorias nas comunicações e que vêm empregando à exaustão todos os recursos da hipermídia. Outra hipermídia na Web, surgida no âmbito científico e acadêmico, é o News in the Future (NiF-MIT-Massachusetts-EUA), consórcio de pesquisa que tem uma missão prioritária desde a sua fundação, em 1992. Sua meta é melhorar a eficiência, o acesso e a utilidade de notícias para melhorar a qualidade de vida através da linguagem da hipermídia na Web.

---

[24] Mary Keeler & Christian Kloessel, "Communication, Semioticcontinuity, and the Margins of the Peircean Text", em David C. Greetham, *The Margins of the Text* (Michigan: University of Michigan, 1997), p. 307.
[25] *Ibid*., p. 273.
[26] *Ibid*., pp. 310-313.
[27] Thesaurus Linguae Graecae, em www.tlg.uci.edu/.
[28] Rossetti Hypermedia Archive, University of Virginia, www.iath.virginia.edu/rossetti/.
[29] Human Genome Working Draft, em http://genome.ucsc.edu/mirror.html.
[30] Kevin Robins & Frank Webster, *Times of Technoculture*, cit., p. 211.

Mais um caso, também originado a partir da universidade, que explora à exaustão os recursos de hipermídia na Web, é o Mnemocine, www.mnemocine.com.br. É um site cuja missão é dedicar-se a aprimorar o acesso e a utilidade de diversos tipos de conteúdos, assim como a qualidade do ensino e dos estudos das áreas relativas à hipermídia, à pesquisa audiovisual, à fotografia, ao cinema, ao vídeo, à imagem digital em movimento em geral, tanto para imagens sintetizadas quanto para imagens geradas da realidade.

Nesse último campo, transparece uma dificuldade de nomear o objeto. Alguns já o chamam de imagens eletrônicas, de filmes na Internet, de *e-movie*, de *digital video*, de cinema digital ou *digital cinema*, de *web video*, de e-cinema, etc.

Existem outros sites também dedicados a divulgar produções em imagens em movimento digitais geradas da realidade. O site do D.Film, www.dfilm.com (pioneiro desde 1994), além de veicular produções de terceiros traz uma excelente relação de informações sobre vídeo digital, compressão de vídeo, especificidades do vídeo para a Web e muito mais conteúdos afins.

*As etapas de roteirização nas obras selecionadas*

Quanto às etapas da roteirização das três obras aqui estudadas, observa-se o seguinte:

- As idéias que orientam as produções das três obras são originais e distintas, o que as torna incomparáveis sem que isso impeça de analisá-las.
- A *storyline*, o conflito central, entre dois pólos principais, também chamada de espinha dorsal dramática, é mais visível no caso de *Valetes em slow motion*, pois há uma contínua exposição do conflito, da não explicitação, da não exposição direta e narrada da situação dos presidiários pesquisados pelo antropólogo Kiko Goifman. No caso da obra *Psicanálise e história da cultura* são 1.358 telas navegáveis e que podem definir combinações e seqüências dramáticas das mais diversas. Já *Interpoesia: poesia hipermídia interativa* tem catorze ambientes interativos portadores de seqüências dramáticas independentes, muitas vezes com uma única situação dramática, como é o caso da poesia interativa “O tigre”.

- O conflito, onde se define a força dramática da obra em hipermídia, tem em *Valetes em slow motion*, em *Psicanálise e história da cultura* e em *Interpoesia: poesia hipermídia interativa* várias áreas onde são desenvolvidas pequenas ações de conflito, de modo a desafiar o espectador a acompanhar o transcorrer da obra até o seu desfecho.
- O argumento, como o desenvolvimento dos fatos e do caráter dos personagens e as características ambientais: nas três obras, por serem obras não-lineares, não há uma dedicação intensiva ao desenvolvimento cronológico, isto é, não existe a intenção de fazer o usuário tomar determinado caminho; exatamente ao contrário, o que se almeja é que o usuário passe por situações momentâneas de ausência de saídas, como em um labirinto.
- Os personagens, o detalhamento das características dos participantes da história, mesmo que não seja uma ficção: as obras têm seus objetos responsáveis e alvos de ações. No caso do *Valetes em slow motion*, que não é um game nem uma ficção, os personagens são da vida real, e o esforço é mostrar cada qual com um conjunto de características definidas, mesmo que apareça por alguns instantes, mesmo que seja um recorte mínimo de sua realidade, enquanto que para *Psicanálise e história da cultura* os personagens são os "30 conceitos básicos" que são aprofundadamente discutidos em textos, em imagens e em sons, já no caso da *Interpoesia: poesia hipermídia interativa* não há personagem.
- O enredo, a organização e a estruturação das cenas seqüenciadas pelas alterações do espaço e do tempo determinadas no argumento: em hipermídia é o momento em que se inicia o trabalho de definir o fluxograma, isto é, a estrutura de conteúdos e links que comporão a obra. Nas três obras, a estruturação apresenta mais complexidade dramática em diferentes aspectos: no primeiro a ação dramática se constrói pela sucessão de depoimentos contundentes dos presidiários e o seu acesso aleatório, no segundo a ação dramática é estruturada pela espacialidade desenvolvida em 3D como animações interativas, pontuadas por desafios apresentados de maneira

randômica; no terceiro a estruturação promove o salto entre as telas de conteúdos de breves interatividades.

- O tratamento pelo tempo dramático, pela duração de cada cena, pela definição de diálogos e pelo clima para cada cena. O desenvolvimento do roteiro com esses itens serve para prever a continuidade das obras quando se determina a duração do tempo de permanência de cada conteúdo na tela ou a sua apresentação aleatória por processo randômico. As propostas de situações emocionais, como o clima, são menos complexas em *Interpoesia: poesia hipermídia interativa*, tem um certo desenvolvimento em *Psicanálise e história da cultura* e apresenta uma elaboração elevada em *Valetes em slow motion*, mas em nenhuma das obras se nota um descuido para com esta etapa.
- O roteiro final, o que se vê nas três obras analisadas é que a unicidade resulta da intensidade com que se dedica a determinado tipo de conteúdo desenvolvido no todo da obra, sendo que a sonoridade é um dos elementos investidos por todas elas. Cada cena é reorganizada para a organização do tratamento. Os testes e as discussões são procedimentos do dia-a-dia, não se dedicando somente a antecipar a realização da obra, mas se fazendo presente durante toda a sua realização, com o intuito de finalizá-la e constituir-lhe a unidade, a coesão que toda obra da expressividade humana busca atingir.

Essas análises se dirigem ao conhecimento e ao exame, ainda que de forma introdutória, das características do desenvolvimento do roteiro das três obras hipermidiáticas. Ao compará-las, observando como os conteúdos e links se organizam em termos espaciais e temporais e como se sobrepõem ou se repetem, verificam como a roteirização é definida para o efetivo processo comunicacional entre a obra hipermidiática e o usuário.

**Referências**

*Bibliografia*

Bairon, Sérgio & Petry, Luís Carlos. *Hipermídia: psicanálise e história da* cultura. Caxias do Sul/São Paulo: Educs/Mackenzie, 2000.

Bettetini, Gianfranco. *L'audiovisivo: dal cinema ai nuovi media*. Milão: Bompiani, 1996.

De Wolk, Roland. *Introduction to Online Journalism: Publishing News and Information*.Nova York: Allyn & Bacon, 2001.

Keeler, Mary & Kloessel, Christian, "Communication, Semiotic continuity, and the Margins of the Peircean Text". Em Greetham, David C. *The Margins of the Text.* Michigan: University of Michigan, 1997.

Kristof, Ray & Satran, Amy. *Interactivity by Design: Creating and Communicating with New Media*. Moutains View: Adobe, 1995.

Kuhn, Thomas S. *A estrutura das revoluções científicas*. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1998.

Lévy, Pierre. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 1998.

Luli Radfahrer, *Design/web/design: 2*. São Paulo: MarketPress, 2000.

Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT, 2001.

Morin, Edgar (org.). *A religação dos saberes: o desafio do século XXI*. Rio de Janeiro: Bertrand, 2001.

Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in the Cyberspace*. Cambridge: MIT, 1998.

Radfahrer, Luli. *Design/web/design: 2*. São Paulo: MarketPress, 2000.

Robins, Kevin & Webster, Frank, *Times of Technoculture*. Londres: Routledge, 1999.

Salt, Barry. *Film Style & Technology: History & Analysis*. 2ª Londres: Starword, 1992.

Santaella, Lucia. *Comunicação e pesquisa: projetos para mestrado e doutorado*. São Paulo: Hacker, 2001.

Santaella, Lucia. *Cultura das mídias*. São Paulo: Experimento, 1996.

Santaella, Lucia. *Matrizes da linguagem e pensamento sonoro, visual, verbal: aplicações na hipermídia*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

Wittgenstein, Ludwig. *Investigações filosóficas*. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 1996.


*Hipermídias*


Bairon, Sérgio & Petry, Luís Carlos. *Hipermídia: psicanálise e história da cultura*, CD-ROM, Caxias do Sul/São Paulo: Educs/Mackenzie, 2000. Sérgio Bairon (coord. geral, hipertextos, design, som, compil.), Luís Carlos Petry (hipertextos, design, compil.), Lawrence Shum, Rubens Sharlack, Rosângela Andrade, Cristiano dos Prazeres (som).

Goifman, Kiko. *Valetes em slow motion*, CD-ROM. Campinas: Unicamp, 1998.

Human Genome Working Draft, em http://genome.ucsc.edu/mirror.html.

Menezes, Philadelpho & Azevedo, Wilton. *Interpoesia: poesia hipermídia interativa*, CD-ROM. São Paulo: PUC/Mackenzie, 1999.

Rossetti Hypermedia Archive, University of Virginia, www.iath.virginia.edu/rossetti/.

Thesaurus Linguae Graecae, em www.tlg.uci.edu/.